

~ THE "B" CANVAS BUSINESS MODEL ~

CADENA DE VALOR



Tus partners y/o Shareholders

- Empresa de Tecnología para fabricación de hardware de pulsera (Por ejemplo Samsung, Xiaomi, Apple o empresa nacional)
- Empresa de Administración de Datos especialista en Data Analytics
- Profesionales (Psicólogos, Psiquiatras, Neurocientíficos, Médicos), Colegios de Profesionales, Especialistas en Psicología Conductiva Conductual, Especialistas en Mindfulness
- Socios Inversores en la etapa de desarrollo que luego recibirán el servicio gratuito
- Equipos Desarrollo de Aplicación Móvil (Desarrolladores, UX/UI, Research, Contendistas UX Writer, DevOps)
- Equipos Desarrollo de Software para pulsera empática
- Empresas de Publicidad

ACTIVIDADES CLAVES



Para lograr tu propósito

- Fabricación de Dispositivos (Pulsera Empática)
- Desarrollo de Software (Pulsera Empática)
- Desarrollo de Aplicación Móvil
- Mantenimiento de Software
- Mantenimiento de App Móvil
- Gestión de Datos obtenidos
- Interacción con Profesional por medio de la aplicación
- Feedback con Clientes
- Capacitaciones
- Asesoramiento de Profesionales para mejorar el servicio

RECURSOS CLAVES

Imprescindibles para lograr tu propósito



- Recursos Económicos: Inversión Inicial para Desarrollo Inicial y fabricación de prototipos
- Recursos Intelectuales: Equipo Profesional de Asesoramiento en Áreas de la Salud Mental y Física, Equipo de Diseño Gráfico y Multimedia, Equipo de Desarrolladores de la Aplicación y Software, Community Manager.
- Recursos Humanos: Profesionales que conocen la Problemática existentes en grandes y medianas empresas y en organismos públicos

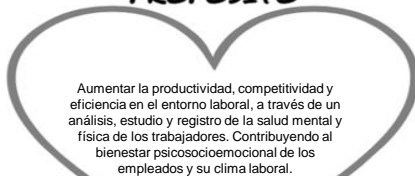
PROBLEMA IDENTIFICADO

Describeo en una frase



Efecto de la situación pandemia en la salud física y mental de los trabajadores y sus consecuencias en el rendimiento laboral

PROPÓSITO



El motivo de tu modelo de negocio de impacto



A corto, mediano o largo plazo

TU PROPUESTA DE VALOR

Los productos y/o servicios que escalan la solución



Sistema de inteligencia empática utilizando una pulsera que analiza en general el estado físico, mental del empleado y su ambiente. Utilizando tecnología de sensores (ritmo cardíaco, temperatura y humedad corporal, distanciamiento social, niveles de sonido, luz, gas y humedad ambiental). Siendo los registros de temperatura y distancia social una alerta y contribución ante la situación COVID-19. Incluyendo al sistema una startup con herramientas de psicología organizacional, terapia cognitiva conductual, neurociencia y mindfulness. Servicio tercerizado de monitoreo y análisis de los datos recabados de la salud física y mental de los empleados. Asegurando la anonimidad y confidencialidad de datos para evitar la intrusión en la privacidad del usuario. Ofreciendo finalmente los resultados y manifestando posibles soluciones ante altos registros o variaciones en la productividad de su personal, haciéndolo sectorizado sin afectar la intimidad del personal.

RELACIONES

Con los clientes y la comunidad de impacto



- Personalización de Software de Pulsera y Aplicación Móvil con temática de la empresa
- Registro de Datos específicos que se acomodan a la necesidad de la empresa
- Feedback para mejoramiento del servicio
- Promociones de meses de prueba del servicio
- Capacitaciones para Clientes con especialista que detallen como se pueden utilizar los datos para aumentar los beneficios de la empresa.

CANALES



- Conferencias y Capacitaciones a potenciales clientes mostrando la problemática y beneficios del servicio
- Canales Digitales de Difusión
- Publicidades en Medios de Comunicación
- Promociones de Prueba del Servicio
- Pagina Web
- Aplicación en App Store

SEGMENTOS

A quienes les resuelves el problema.
A quienes le vendes tu propuesta de valor



El beneficio de este sistema de inteligencia empática es win-win tanto para el empleador (cliente) como para el empleado (usuario). La adquisición de este sistema por parte del cliente le permitirá identificar y aumentar la productividad y rendimiento laboral a través del bienestar físico y mental de sus usuarios/empleados. Este sistema será brindado a clientes -empresas- que pretendan ser beneficiados al registrar disminuciones en los porcentajes de improductividad, ausentismo, tiempos muertos, fallas, accidentes por malestar emocional, desertación de empleados por agotamiento o falta de motivación, y mejoras en la imagen de la empresa, competitividad, eficiencia y rendimiento, fuertemente reflejado en la maximización de beneficios económicos y disminución de costos por improductividad.

ESTRUCTURA DE COSTOS



- Costos Desarrollo Aplicación Móvil (Desarrolladores, Arquitectos, Diseñadores)
- Costos Desarrollo Software Pulsera Empática
- Costos Asesoría Profesional de Especialistas de Salud Física y Mental (Médicos Generales, Psicólogos, Psiquiatras, Neurocientíficos)
- Costos Diseño de Pulsera Empática (Hardware, Diseñadores Industriales)
- Costos de Administración, análisis y control de datos por Data Analytics
- Costo de mantenimiento de aplicación móvil y software
- Costo de campaña de marketing
- Costo de tiempo (horas) invertidas en diseño, fabricación y promoción del sistema de inteligencia empática

MÉTRICAS DE IMPACTO

ambientales y/o sociales esperadas



Según ha informado la Organización Mundial de la Salud (OMS), uno de cada cinco trabajadores en el mundo tiene alguna enfermedad mental. Generando un 10% de días perdidos por año debido a estrés laboral, depresión y ansiedad. Lo que se ve reflejado en un alto porcentaje de costo anual para la empresa por absentismo, rotación del personal, demandas por enfermedades laborales y agotamiento. Situación que podría ser ocasionada por una falta de prevención y detección temprana. En el año 2020 se espera una agudización de estas cifras debido al impacto de la situación COVID-19 en la sociedad. Por lo que esta propuesta de valor pretende revertir o minimizar estas cifras a fin de promover la productividad y rendimiento laboral y sus consecuencias económicas.

FUENTES DE INGRESOS



- Servicio brindado a empresas privadas
- Servicio brindado a organismos públicos
- Publicidades pagas en Aplicación Móvil
- Venta de pulseras y aplicación a usuarios particulares